La Grande Liste des intrigues de JDR

Concepteur	S. John Ross
Version originale	The Big List of RPG Plots, Version 2
Copyright	Cumberland Games & Diversions
Adaptation	Olivier Rey
Copyright	Texte original : 1999, 2002. Traduction : 2021-2022.

Table des matières

Une aide aux MJs, par John Ross

Ce qui suit est un ensemble de diverses choses... ma collection d'intrigues de JDR, dans une forme abstraite. J'ai construit cela en examinant les démarrages de centaines d'aventures publiées pour tous les systèmes de jeu (en incluant les systèmes chers à mon coeur n'étant plus imprimés), en tentant de les réduire à des dénominateurs communs.

Les résultats sont publiés ici : arbitraires et parfois redondants. Néanmoins, je me retourne vers cette liste quand je sèche sur un nouveau démarrage pour la prochaine session hebdomadaire de ma campagne, quelque soit la campagne. Cela m'aide à ne pas tomber dans les ornières thématiques (ce que je préfère le moins). Avec un peu de chance, cette liste remplira la même fonction pour vous.

Note : Les intrigues sont arrangées par titre et par ordre alphabétique (*NdT : dans la version américaine*). Comme les titres sont arbitraires, l'ordre n'a pas d'importance particulière. Et si vous voulez du blabla shakespearien en cinq actes, des intrigues complexes, l'Homme contre Lui-Même ou d'autres stupidités littéraires, essayez le *Magazine Littéraire*. On n'est pas à la Sorbonne, mec.

1. Tout vieux port dans la tempête

Titre original : *Any Old Port in a Storm*

Les PJs cherchent un abri contre les éléments ou contre une autre menace, et trouvent un endroit pour se terrer. Ils s'aperçoivent qu'ils sont tombés sur quelque chose de dangereux, de secret, ou de surnaturel, et donc doivent y faire face afin de trouver un peu de repos.

Thèmes et rebondissements courants :

1. L'abri contient la cause de la menace que les PJs tentaient d'éviter.
2. L'abri cache une base cachée.
3. Les PJs ne doivent pas seulement se battre pour un abri, mais ils doivent se battre pour survivre.
4. L'endroit est un véritable abri d'un certain genre, mais les PJs ne sont pas les bienvenus et ils doivent gagner les coeurs ou les intellects pour gagner leur lit pour la nuit.

2. Mieux vaut tard que jamais

Titre original : *Better Late than Never*

Des méchants sont arrivés et ils ont fait des trucs de méchants. Les PJs n'ont rien compris au film. Les méchants ont décidé de se faire la malle, et les PJs en ont entendu parler à temps pour se lancer à leur poursuite avant qu'ils ne rejoignent leur repaire, leur pays, les lignes ennemies, etc.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Les méchants se sont enfuis en volant un moyen de transport que les PJs maîtrisent mieux qu'eux.
2. Les méchants empruntent une voie détournée (métaphoriquement ou réellement), tentant de se cacher ou de se fondre dans l'environnement (souvent hostile aux PJs).
3. Si les méchants passent la "ligne d'arrivée" de l'aventure (passer la frontière, passer en vitesse lumière, etc.), il n'est plus possible de les poursuivre au delà.

3. Chantage

Titre original : *Blackmail*

Habituellement, en usant de tricherie (et parfois en fouillant dans le passé des PJs), un adversaire possède quelque chose qui est susceptible de faire obéir les PJs.

La menace peut être de n'importe quel type depuis une menace physique jusqu'à une menace sociale, mais l'intrigue dépend du fait que le méchant possède quelque chose - même si ce n'est une information - que ne possèdent pas les autres. Avec cela, il contrôle les PJs en leur disant de faire des choses qu'ils ne veulent pas faire. Les PJs doivent briser le cercle du chantage, priver le méchant de son avantage et le rendre temporairement satisfait tandis qu'ils le font.

Thèmes et rebondissements courants :

1. L'accroche de l'aventure implique que les personnages doivent d'abord aider le méchant, ce qui permet à ce dernier de les faire chanter (situation cynique).
2. Pour réussir à se sortir du chantage, les PJs doivent contacter d'autres victimes.
3. Les PJs ne sont pas les victimes mais la victime est quelqu'un qu'ils apprécient ou qu'ils sont chargés de protéger.

4. Cambriolage

Titre original : *Breaking and Entering*

Objectif de la mission : pénétrer dans un endroit dangereux, et rapporter quelque chose de vital ou ramener une personne. Surmonter toutes les difficultés de l'endroit pour y parvenir.

Thèmes et rebondissements courants :

1. L'objectif n'est pas de rapporter quelque chose, mais de détruire quelque chose, ou d'interférer dans un processus en cours :
   — Détruire le générateur de champ de force,
   — Tuer le méchant roi,
   — Interrompre le sort avant qu'il ne soit lancé,
   — Ruiner les plans d'invasion,
   — Fermer un portail,
   — Etc.
2. L'objectif a changé de place.
3. L'objectif est une information qui doit être diffusée ou publiée dans le secteur dès qu'elle a été trouvée.
4. Le travail doit être fait dans la plus grande discrétion.
5. Les PJs ne savent pas que l'endroit est dangereux.

6. Les PJs doivent remplacer une chose par une autre chose.

5. Capturez le drapeau

Titre original : *Capture the Flag*

Les PJs doivent sécuriser une cible militaire pour le compte des gentils. Des méchants sont là qui préfèrent ne pas être sécurisés. C'est le scénario tactique par excellence.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Les PJs doivent former et/ou entraîner un groupe pour faire le travail à leurs côtés.
2. Les PJs travaillent avec de fausses informations et la zone visée n'est pas telle que décrite dans ces informations.
3. Les PJs doivent se coordonner avec un groupe allié (en mettant possiblement leurs rivalités de côté pour y parvenir).
4. La zone visée contient :
   — Une population de gens fragiles ne devant pas être blessés dans la bataille ;
   — Des biens fragiles ou d'autres choses précieuses qui ne doivent pas être endommagés dans les tirs croisés.

6. Nettoyez la malédiction

Titre original : *Clearing the Hex*

Il existe un endroit où des choses mauvaises vivent. Les PJs doivent sécuriser la zone pour le compte de personnes gentilles, et éradiquer systématiquement tout danger.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Les mauvaises choses ne peuvent pas être battues au travers d'un combat direct.
2. Les PJs doivent apprendre des choses sur ces mauvaises choses pour pouvoir résoudre le problème.
3. La maison hantée.
4. La zone est infestée d'extraterrestres.
5. La forêt sauvage.

7. Le régal du chercheur de trésors

Titre original : *Delver's Delight*

Les PJs sont des chasseurs de trésors qui ont eu vent de l'existence d'une ruine chargée de trésors. Ils vont l'explorer, et ils doivent faire face à ses habitants surnaturels pour gagner leurs trésors et en sortir vivants.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Le trésor lui-même est dangereux.
2. Le trésor n'est pas dans une ruine, mais dans une région sauvage ou même caché dans un endroit "civilisé".
3. Le trésor est la propriété légitime de quelqu'un d'autre.
4. Le trésor a une volonté propre.

8. Ne mangez pas les trucs violets

Titre original : *Don't Eat The Purple Ones*

Les PJs échouent dans un endroit étrange, et doivent survivre en trouvant de la nourriture et un abri. Ils doivent ensuite s'inquiéter de comment rentrer chez eux.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Les PJs ne doivent survivre que pour une courte période de temps en attendant que :
   — L'aide arrive,
   — Le navire et/ou la radio ou autre chose soi(en)t réparé(s). Dans les scénarios de "réparation", les PJ doivent parfois découvrir certains faits relatifs à l'environnement qui vont leur permettre de faire les réparations nécessaires.

9. Élémentaire, mon cher Watson

Titre original : *Elementary, My Dear Watson*

Un crime ou une atrocité a été commis(e) ; les PJs doivent le/la résoudre. Ils doivent interroger les témoins (et s'assurer qu'ils ne font pas tuer), rassembler des indices (et s'assurer qu'elles ne seront pas volées ou détruites). Ils doivent alors assembler des preuves à livrer aux autorités, ou faire la justice eux-mêmes.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Les PJs travaillent à innocenter quelqu'un qui a été accusé (possiblement eux-mêmes).
2. Les PJs doivent travailler aux côtés d'un enquêteur spécial, ou ils sont obligés de travailler avec un allié dont ils ne voulaient pas.

3. Au milieu de l'aventure, les PJs sont retirés de l'affaire. La demande ou l'autorité pour enquêter est retirée (souvent du fait des manœuvres politiques d'un adversaire).
4. Le point culminant de l'histoire se passe dans un tribunal ou dans un autre endroit où l'on rend les jugements.
5. L'échelle de ce genre d'aventures est variable, depuis un meurtre dans une petite ville jusqu'au scandale d'une pollution planétaire.

10. Service d'escorte

Titre original : *Escort Service*

Les PJs disposent d'un objet de valeur ou sont en charge d'une personne importante. Ils doivent rapporter cet objet à son propriétaire légitime, ramener la personne dans un lieu protégé, etc. Ils doivent entreprendre un voyage dangereux dans lequel une ou plusieurs factions (et la chance et la malchance) vont tenter de leur soustraire la personne sous leur protection ou la chose en leur possession.

Thèmes et rebondissements courants :

1. La chose ou la personne est génératrice de problèmes, elle tente de s'évader ou de se détourner des PJs.
2. La destination a été détruite ou s'est rendue au camp ennemi, et les PJs doivent prendre sur eux de résoudre le problème de la destination ou le problème de la chose ou de la personne elle-même.
3. La personne protégée est un dissident politique.
4. L'arrivée à la destination n'arrête pas l'histoire ; les PJs doivent alors négocier la personne ou la chose comme une marchandise (échange d'argent contre un otage par exemple).
5. Les PJs doivent protéger leur cible sans que le cible ne soit au courant.

11. Une maison en ordre

Titre original : *Good Housekeeping*

Les PJs sont placés à la tête d'une grande opération (une compagnie commerciale, une baronnie féodale, la CIA, etc.) et doivent, malgré leur manque d'expérience dans ce domaine, la faire fonctionner et prospérer.

Thèmes et rebondissements courants :

— Les PJs sont embarqués dans cette histoire parce que quelque chose d'important se prépare et l'ancienne équipe se ménage une chance de d'enfuir.

— Les paysans, voisins, employés, etc., en veulent aux PJs parce qu'ils n'apprécient pas leurs méthodes et que tout le monde aimait l'ancien patron.

12. La cavalerie arrive

Titre original : *Help is on the Way*

Une personne, ou un groupe religieux, une nation, une galaxie, etc., est dans une situation périlleuse, si bien qu'ils ne peuvent survivre sans secours. C'est le boulot des PJs de les secourir. Dans certains scénarios, l'hameçon est aussi simple qu'un cri lointain ou un signal de détresse grésillant.

Thèmes et rebondissements courants :

1. La ou les victime(s) est/sont otage(s) ou soumises à un siège des forces ennemies et les PJs doivent faire face aux ravisseurs ou interrompre le siège.
2. Il y a un risque que toute tentative de secours mette les sauveteurs dans les mêmes problèmes que ceux qui doivent être secourus, aggravant ainsi le problème.
3. Les victimes à secourir ne sont pas des humains mais des animaux, des robots ou d'autres choses.
4. La "victime" ne réalise pas qu'elle a besoin d'être secourue ; elle pense qu'elle fait quelque chose de raisonnable ou de sûr.
5. La menace n'est pas le fait d'un méchant ; c'est un désastre naturel, un accident nucléaire, ou une épidémie.
6. Les victimes ne peuvent pas partir ; quelque chose d'immobile et de vital doit être pris en charge sur le lieu de l'aventure.
7. Les PJs démarrent comme faisant partie des victimes, doivent s'échapper, rassembler des forces ou des ressources afin de procéder comme indiqué ci-dessus.

13. La base cachée

Titre original : *Hidden Base*

Les PJs, durant leur voyage ou leur exploration, tombent sur un nid de méchants préparant une

Grande Méchanceté. Ils doivent trouver le moyen d'avertir les gentils, ou entrer discrètement et neutraliser l'endroit, ou une combinaison des deux.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Les PJs doivent comprendre comment utiliser les ressources locales pour se défendre ou avoir une chance contre les habitants.

14. Combien pour juste le bidule ?

Titre original : *How Much For Just The Dingus ?*

Dans un endroit déterminé, quelque chose d'important et de valeur existe. Les PJs (ou leurs employeurs) le veulent, mais un ou plusieurs autres groupes aussi. Ceux qui vont l'obtenir pourront distancier les autres, mieux négocier avec les autochtones et apprendre le plus de choses sur la chose visée. Tous les groupes en compétition ont leur propre agenda et leurs propres ressources.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Les autochtones demandent aux factions en compétition de se rassembler devant eux sans combattre pour défendre leur cas.
2. La chose de valeur était en route pour quelque part quand ce qui la transportait a été détruit ou a disparu.

15. Je vous demande pardon ?

Titre original : *I Beg Your Pardon ?*

Les PJs s'occupent de leurs affaires quand ils sont attaqués ou menacés. Ils ne savent pas pourquoi. Ils doivent résoudre le mystère des motivations de leurs attaquants, tout en continuant de repousser de nouvelles attaques. Ils doivent comprendre pour régler le problème.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Les PJs ont quelque chose que les méchants veulent, mais ils ne le réalisent pas forcément.
2. Les méchants veulent se venger de la mort d'un compatriote survenue dans une aventure précédente.
3. Les méchants ont confondu les PJs avec d'autres personnes.

16. Une fourchette longue ou courte pour manger de l'elfe ?

Titre original : *Long Or Short Fork When Dining On Elf ?*

Les PJs sont une avant-garde diplomatique tendant de commencer (ou de consolider) des relations politiques ou commerciales avec une culture étrange. Tout ce qu'ils doivent faire est de passer une ou plusieurs journées dans des coutumes étrangères sans offenser personne... et les informations dont ils disposent sont à la fois incomplètes et dangereusement trompeuses.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Les PJs ont été choisis par quelqu'un qui sait qu'ils n'étaient pas préparés pour cette expérience, un PNJ tentant de saboter leurs travaux (repérer ce méchant serait nécessaire pour éviter le désastre).

17. Regardez sans toucher

Titre original : *Look, Don't Touch*

Les PJs sont dans la surveillance : espionnage d'une personne, recueil d'informations sur une bête dans la nature, exploration d'un nouveau secteur. Quelque soit l'échelle, le premier conflit (au moins au début) est qu'ils ne doivent *que* regarder, écouter et apprendre. Ils ne doivent pas établir de contact ou se faire connaître.

Thèmes et rebondissements courants :

1. La cible fait face à des problèmes, et les PJs doivent décider s'ils enfreignent la règle d'absence de contact pour organiser un sauvetage.

18. Chasse à l'homme

Titre original : *Manhunt*

Une ou plusieurs personnes ont disparu : ils se sont enfuis, se sont perdus ou n'ont simplement pas donné de nouvelles depuis un certain temps. Ils manquent à quelqu'un qui souhaite leur retour. Les PJs sont appelés pour les retrouver et les ramener.

Thèmes et rebondissements courants :

1. La cible a été kidnappée, possiblement pour appâter les PJs.
2. La cible est dangereuse et elle s'est échappée d'un établissement destiné à protéger le public de personnes de ce genre.

3. La cible est quelqu'un de valeur qui s'est échappée d'un endroit sûr, confortable et pratique.
4. La cible a une raison de partir que les PJs comprendront.
5. La cible a démarré une nouvelle aventure (comme protagoniste ou comme victime), ce qui amène les PJs à entrer, eux-aussi, dans cette aventure.
6. La "personne manquante" est un groupe ayant formé une expédition ou un pèlerinage d'une certaine sorte.
7. La cible ne s'est pas enfuie, et n'est ni perdue, ni portée disparue, elle est seulement une cible que les PJs ont été embauchés pour retrouver (possiblement sous de faux prétextes).

19. Perte de mémoire

Titre original : *Missing Memories*

Un ou plusieurs des PJs se réveillent sans souvenirs récents, et sont mêlés à des problèmes qu'ils ne comprennent pas. Les PJs doivent découvrir la raison de leur perte de mémoire, et résoudre tous les problèmes qui se posent à eux pendant ce temps.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Les PJs ont volontairement supprimé ou effacé leurs souvenirs, et ils découvrent qu'ils sont en train de défaire ce qu'ils avaient fait.

20. Très étrange, maman

Titre original : *Most Peculiar, Momma*

Quelque chose d'à la fois mauvais et d'inexplicable se déroule (une tension raciale enflamme la ville, les débits de bières sont vides, il neige en juillet, le groupe Europe a encore des fans, des hordes d'aliens sont en train de manger tous les fromages), ce qui inquiète beaucoup de nombreuses personnes. Les PJs doivent remonter à la source du phénomène et le stopper.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Les PJs sont involontairement responsables de toute l'histoire.
2. Ce qui semble être un problème d'une certaine sorte (technologique, personnelle, biologique, chimique, magique, politique, etc.) est en fait un problème d'une autre sorte.

21. Personne n'a sali le pont

Titre original : *No One Has Soiled The Bridge*

On assigne aux PJs la tâche de garder un endroit vital (cela peut-être n'importe quoi, depuis un passage dans une montagne jusqu'à un système solaire) contre une attaque imminente ou possible. Ils doivent planifier leur stratégie de défense, régler leurs montres, etc., et affronter l'ennemi quand il arrive.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Les renseignements fournis aux PJs s'avèrent erronés. Agir sur la base des nouvelles informations pourrait impliquer de grands dangers, tout comme ne pas agir en les considérant. Les PJs doivent choisir ou construire un compromis.
2. Les PJs apprennent que l'ennemi a une bonne raison pour détruire l'endroit, raison qui attire la sympathie des PJs

.

22. Loin de chez soi

Titre original : *Not in Kansas*

Les PJs s'occupent de leurs affaires quand ils se trouvent transportés dans un endroit étrange. Ils doivent comprendre où ils sont, pourquoi ils sont là et comment s'échapper.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Ils ont été emmenés là spécifiquement pour aider une personne ayant des ennuis.
2. Ils se sont retrouvés là par accident, ou un effet collatéral de quelque chose d'étrange et de secret.
3. Quelques ennemis des PJs ont été transportés avec eux (ou séparément). Ils ont maintenant un nouveau champ de bataille, ainsi que des innocents qu'ils doivent convaincre que ce sont eux les gentils.

23. Quelques grammes de prévention

Titre original : *Ounces of Prevention*

Un méchant ou une organisation se prépare à faire quelque chose de mauvais, et les PJs ont reçu des tuyaux d'une certaine sorte. Ils doivent enquêter

pour en apprendre plus sur le coup, et donc agir pour l'empêcher.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Le tuyau initial était un leurre destiné à distraire les PJs du vrai coup.
2. Il y a deux mauvais coups qui se préparent en même temps, et les PJs n'ont pas les moyens de les arrêter tous les deux. Comment choisir ?

24. La boîte de Pandore

Titre original : *Pandora's Box*

Quelqu'un a joué avec des Choses Interdites, ou a ouvert un portail vers la dimension des Gens Méchants, troué un mur de prison, ou invoqué un ancien dieu babylonien sur la terrasse d'un appartement.

Avant même que les PJs puissent penser à se confronter avec la source du problème, ils doivent gérer les vagues de problèmes créés par lui : des monstres, des vieux ennemis en recherche de vengeance, des aliens étranges qui pensent que les voitures ou les citoyens ou les hamburgers de chez McDonald ressemblent à de la nourriture, etc.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Les PJs ne peuvent pas simplement prendre le mal libéré de haut : ils doivent le rassembler, et le renvoyer vers sa source avant que l'aventure prenne vraiment fin.
2. Les PJs sont aspirés par la source et doivent résoudre des problèmes de l'autre côté avant de revenir vers le nôtre.
3. Un livre secret, un code secret ou un autre élément rare est requis pour boucher la brêche (peut-être seulement le type qui l'a ouverte).
4. Un cousin proche de cet intrigue est l'histoire basique : "quelqu'un a voyagé dans le passé et a tripatouillé notre réalité".

25. Une quête pour les beaux débutants

Titre original : *Quest For the Sparkly Hoozits*

Quelqu'un a besoin d'un truc (pour remplir une prophécie, soigner un roi, empêcher une guerre, soigner une maladie, ou quoique vous ayez en stock). Les PJs doivent trouver un truc. Souvent un vieux truc, un truc mystérieux et puissant. Les PCs doivent apprendre des choses sur lui pour pouvoir le rechercher, et ensuite trouver un moyen de le prendre là où il se trouve.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Le truc est incomplet lorsque les PJs le trouvent (un des rebondissements les plus irritants et moins drôles de l'univers).
2. Quelqu'un le possède déjà (ou l'a récemment volé, parfois pour une raison légitime).
3. Le truc est une information, ou une idée, ou une substance, et non un truc spécifique.
4. Les PJs doivent aller incognito infiltrer un groupe ou une société, obtenant le truc par ruse ou par un vol discret.

26. Des ruines récentes

Titre original : *Recent Ruins*

Une ville, un chateau, un vaisseau spatial, un avant-poste ou une autre construction civilisée git en ruines. Jusqu'à très récemment, cet endroit était super. Les PJs doivent pénétrer dans les ruines, les explorer et trouver ce qui s'est passé.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Quelque soit ce qui a détruit ces constructions (incluant des gens méchants, des radiations bizarres, des monstres, une nouvelle race, des fantômes, etc.) est toujours une menace ; les PJs doivent sauver la situation.
2. Les habitants se sont autodétruits.
3. Les "ruines" sont un vaisseau spatial délabré, récemment découvert.
4. Les "ruines" sont une ville fantôme sur laquelle les PJs tombent au milieu de leur voyage – mais la carte dit que la ville existe encore et est vivante.

27. L'affrontement

Titre original : *Running the Gauntlet*

Les PJs doivent voyager au travers d'une zone dangereuse, et la traverser sans être tués, volés, humiliés, avilis, infectés, ou rééduqués par ce qui s'y trouve. Les problèmes qu'ils rencontrent sont rarement de nature personnelle, l'endroit lui-même est le méchant de l'aventure.

Thèmes et rebondissements courants :

1. L'endroit n'est pas du tout dangereux, et les divers "dangers" sont en fait des tentatives d'un agent, d'une nature ou d'un autre, de communiquer avec les PJs.

28. Safari

Titre original : *Safari*

Les PJs participent à un safari pour capture ou tuer une créature insaisissable et de valeur. Ils doivent faire face à son environnement, sa capacité à s'échapper et possiblement sa capacité à les combattre.

Thèmes et rebondissements courants :

1. La créature est immunisée à leurs appareils et à leurs armes.
2. D'autres personnes protègent activement la créature.
3. La tanière de la créature permet aux PJs de démarrer une autre aventure.

29. Un point pour l'équipe jouant à domicile

Titre original : *Score One for the Home Team*

Les PJs participent à une course, un concours, un tournoi, une chasse au charognard ou quelqu'autre sorte de sport. Ils doivent gagner.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Les autres participants sont moins honnêtes, et les PJs doivent surmonter leurs tentatives de gagner de manière malhonnête.
2. Les PJs combattent pour quelque chose de plus profond que la victoire, par exemple pour protéger un autre participant, ou en espionner un, ou juste pour être à l'endroit où l'événement se passe.
3. Les PJs ne souhaitent pas gagner ; ils veulent juste empêcher le méchant de gagner.
4. L'événement est un test délibéré des compétences des PJs (pour entrer dans une organisation, par exemple).
5. L'événement devient plus mortel qu'il n'était supposé être.

30. Stalag 23

Titre original : *Stalag 23*

Les PJs sont emprisonnés, et doivent construire un plan pour s'évader, vainquant les gardes, les mesures automatiques, et l'isolement géographique imposés par leur prison.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Quelque chose est arrivé dans le monde extérieur et la sécurité de la prison est devenue laxiste pour cette raison.
2. Les PJs ont été embauchés pour "tester" la prison, ce ne sont pas des prisonniers standards.
3. D'autres prisonniers décident d'appeler à la révolte ou à la vengeance.
4. Les PJs sont incognito pour espionner un prisonnier, mais sont ensuite pris pour de vrais prisonniers et restent incarcérés.
5. Les PJs doivent s'échapper rapidement pour démarrer une autre aventure en dehors des murs.

31. Conduis-nous à Byzance et ne ralentis pas

Titre original : *Take Us To Memphis And Don't Slow Down*

Les PJs sont à bord d'un transport de personnes (Orient Express, bateau de croisière, ferry, vaisseau spatial de transport, etc.) quand ce dernier est détourné. Les PJs doivent agir pendant les autres passagers restent assis et se tournent les pouces.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Les "pirates" sont des agents du gouvernement impliqués dans une arnaque compliquée ; ils forcent les PJs à choisir un camp.
2. Les pirates ne réalisent pas qu'il y a un danger secondaire dont ils doivent s'occuper ; toute tentative pour les convaincre est vu comme une blague.
3. Les autres passagers n'aident pas ou sont même hostiles envers les PJs parce qu'ils pensent que ces derniers ne font qu'agraver la situation.

32. Les fauteurs de troubles

Titre original : *Troublemakers*

Un méchant (ou un groupe de méchants, ou de multiples groupes) crée du désordre, dérangeant les

voisins, empoisonnant les réservoirs, ou tout autre chose créant des problèmes. Les PJs doivent aller dans l'endroit où se trouve le désordre, localiser les méchants et les arrêter.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Les PJs ne doivent pas blesser les fauteurs de troubles ; ils doivent être ramenés vivants et bien portants.
2. Les méchants ont préparé quelque chose de dangereux et de caché comme "assurance" pour le cas où ils seraient capturés.
3. Le "méchant" est un monstre ou un animal dangereux (ou une créature intelligente que tout le monde prend pour un monstre ou un animal).
4. Le "méchant" est un personnage public respecté, un officier supérieur, ou quelqu'un d'autre qui abuse de son autorité ; les PJs pourraient rencontrer de l'hostilité de la part des parties prenantes habituellement aidantes, mais qui n'acceptent pas que le méchant soit méchant.
5. Un équilibre des pouvoirs perpétue les problèmes ; les PJs doivent choisir leur camp pour rompre l'équilibre et arranger les choses.
6. Le "problème" est diplomatique ou politique, et les PJs doivent créer la paix, pas la guerre.

33. Des sources non répertoriées

Titre original : *Uncharted Waters*

Les PJs sont des explorateurs et leur but est d'entrer dans un territoire inconnu et d'en déterminer la nature. Bien entendu, leur travail n'est pas juste de faire une enquête et de dessiner des spécimens de la faune locale ; quelque chose est là, quelque chose de fascinant et de menaçant.

Thèmes et rebondissements courants :

1. L'endroit est soit menaçant en lui-même (auquel cas les PJs doivent à la fois jouer au photographe de National Geographic et tenter de s'en échapper vivants, sains d'esprit et crédibles), soit l'endroit est de grande valeur et merveilleux, et quelque chose d'autre est là qui doit s'assurer que les PJs ne pourront pas propager l'information.
2. D'autres conflits potentiels impliquent des dommages au moyen de transport des PJs et à leur équipement, auquel cas le scénario se transforme en Ne mangez pas les trucs violets.

34. Renversement de perspective

Titre original : *We're On The Outside Looking In*

Toutes les intrigues basiques de cette liste peuvent être remodelées avec les PJs en dehors.

Les PJs peuvent accompagner d'autres personnages qui sont au milieu de telles intrigues (ayant souvent été appelés pour résoudre l'intrigue de l'extérieur) ; ou ils peuvent être en train de se méler de leurs propres affaires lorsque ceux qui sont impliqués dans l'intrigue arrivent, forçant les PJs à prendre partie ou à simplement résister.

Par exemple, avec Tout vieux port dans la tempête, les PJs pourraient profiter de l'abri (ou en être natif) quand un groupe étrange arrive. Si la variante *Les PJs sont mal accueillis* est employée, alors il se peut que les PJs soient la seule voix de la raison pour contrer une ferveur religieuse, un préjudice racial, un sentiment anti-monstre, ou quoique ce soit d'autre qui soit la cause du conflit.

Thèmes et rebondissements courants :

1. Les PJs se retrouvent ceux qui reçoivent des choses à la fin de l'aventure.
2. Prenez n'importe laquelle des intrigues de cette liste et renversez-là en plaçant les PJs dans le rôle des PNJs (souvent des méchants, des fugitifs, etc.). Au lieu de chasser, ils seront chassés. Au lieu de résoudre, ils doivent éviter de se "faire résoudre" (aïe).
3. De manière alternative, laisser une intrigue classique telle qu'elle est mais retournez les rebondissements, les transformant en super-rebondissements (ou dans de rafraîchissants contre-rebondissements).

Trucs et astuces

Le sens de la métaphore

J'ai écrit des intrigues dans la langue (typique et très "physique") du genre action-aventures, parce que c'est la forme basique du jeu de rôle d'aventures. Mais si vous jouez dans d'autres contextes, la Liste peut quand même vous apporter beaucoup.

Souvenez-vous seulement que chaque chose, endroit et ennemi peut réellement être une information, une personne, ou une attitude malsaine, aussi

sûrement, qu'une station spatiale peut être un labyrinthe ("dungeon") et une trace magique peut être une emprunte.

Le doublé

Une méthode basique amusante est le jeu du caméléon, où une aventure se présente comme un type d'histoire dans la phase d'amorçage, puis se révèle être quelque chose d'autre.

Parfois, le changement est innocent et naturel. Par exemple, Ne mangez pas les trucs violets est un bon démarrage pour L'affrontement, et Très étrange, maman est une piste logique pour La boîte de Pandore.

Parfois, le changement est plus sinistre et délibéré, avec des PNJs vendant une aventure qui en est en, réalité, une autre. Cela peut toujours être innocent si les PNJs ont été dupés, ou s'ils sont juste si désespérément en recherche d'aide qu'ils pensent que personne n'aura le courage de s'attaquer au vrai problème.

Lancez-vous un défi

Vos joueurs doivent pratiquer le plus tôt possible. Choisissez deux aventures aléatoires dans la Grande Liste et construisez votre aventure avec cela, quelque soit ce qui sorte : la première est la phase d'amorce ; la seconde est la chair de l'aventure.

Si la même entrée vient deux fois de suite, alors faites avec ! Deux niveaux peuvent avoir la même structure mais de très différentes origines ou différents détails.

Le doublé, deuxième partie

Certaines aventures très plaisantes sont tissées de deux intrigues séparées ou reliées par le thème. Une façon facile de faire marcher un tel dispositif est de créer une intrigue "physique" et une intrigue "personnelle". Cela implique que seule une des intrigues pose une contrainte sur la localisation des PJs, tandis que la seconde peut les suivre partout.

Par exemple, les PJs sont embauchés pour escorter un prince à un sommet de sorte qu'il puisse apparaître devant les masses pour annoncer la fin d'une guerre (une intrigue physique et un exemple simple de Service d'escorte). Mais au cours de l'aventure, les PJs réalisent que le pauvre garçon est suicidaire, parce que les obligations de l'état ont ruiné sa vie sentimentale. Ils doivent alors l'empêcher de s'autodétruire soit en résolvant le problème, soit en le convainquant d'accepter le poids des responsabilités (une intrigue personnelle et un exemple métaphorique de Quelques grammes de prévention).

Pas de panique

Un grand nombre de MJs utilisent la Grande Liste une fois seulement qu'ils ont commencé à paniquer. Ne vous flagellez pas trop rapidement ! En particulier, n'accordez pas trop d'importance à l'intrigue comme beaucoup de MJs le font.

Toutes les intrigues de cette liste peuvent fournir une structure avérée qui fonctionne, et la structure est tout ce dont vous avez besoin pour une intrigue de jeu de rôles. Souvenez-vous d'exploiter les points forts du jeu de rôles, la plupart étant à propos des personnages, et non de l'intrigue. Ce n'est que dans un JDR que vous pouvez expérimenter un personnage fictionnel sur un plan personnel et direct. Mettez l'accent dans vos aventures sur ce point pour en tirer le maximum.

Toute intrigue qui contient plus qu'une structure basique risque de détourner l'attention vers quelque chose d'autre que les personnages, ce qui est un vrai gâchis. Tout ce dont vous avez besoin est de jouer avec les inflexions de l'histoire et de vous amuser en en rajoutant.

Relaxez-vous. Jouez.

La petite liste des rebondissements presque universels qui marchent avec presque n'importe quelle intrigue

Voir la table dédiée.

A propos de la Grande Liste

Cette révision de la Grande Liste est le fruit de plusieurs années supplémentaires de jeux, de conception de jeux, et, avec un peu de chance, de sagesse accumulée. C'est aussi le fruit de lettres de lecteurs qui m'ont titillé quand j'avais négligé quelque chose d'important !

Toutes les suggestions pour étendre cette liste doivent m'être envoyées par email. Elles seront accueillies à bras ouverts et avec des bisous baveux. Vous pouvez aussi télécharger cet article sous la forme d'un fichier PDF très classe en visitant la page des téléchargements : français - américain.

Si vous avez aimé cet article, baladez-vous sur le site ou visitez le site de ma société Cumberland Games & Diversions. Le site contient plus d'une

centaine de pages parlant de sujets liés au jeux et contient les tonnes de fichiers gratuits à télécharger.

La Grande Liste des intrigues de JDR est dédiée à tous les fans qui m'ont fait savoir à quel point elle avait été utile, et spécialement à ceux qui m'ont aidé à la rendre meilleure : Peter Barnard, Glen Barnett, Colin Clark, David Lott, Jason Puckett, Marc Rees, Carrie Schutrick, et Jeff Yaus, plus quelques mystérieux héros qui ne m'ont jamais donné leur véritable identité. Cette liste est dédiée à tous les MJs qui donnent à leur joueurs de longues et agréables heures de jeux.

Tables

La Grande Liste des intrigues de JDR

Mode d'emploi

— Tirez 2D6, un pour les dizaines et un pour les unités ; assemblez pour former un nombre et regardez dans la table ci-dessous.
— De 64 à 66, rejouez un D66 et renversez la perspective du nouveau tirage.
— En tirant deux fois, vous pouvez suivre les consignes expliquées dans le doublé (ici et là) et le défi.

D66	Numéro	Intrigue
11	1	Tout vieux port dans une tempête
12	2	Mieux vaut tard que jamais
13	3	Chantage
14	4	Cambriolage
15	5	Capturez le drapeau
16	6	Nettoyez la malédiction
21	7	Le régal du chercheur de trésors
22	8	Ne mangez pas les trucs violets
23	9	Élémentaire, mon cher Watson
24	10	Service d'escorte
25	11	Une maison en ordre
26	12	La cavalerie arrive
31	13	La base cachée
32	14	Combien pour juste le bidule ?
33	15	Je vous demande pardon ?
34	16	Une fourchette longue ou courte pour manger de l'elfe ?
35	17	Regardez sans toucher
36	18	Chasse à l'homme
41	19	Perte de mémoire
42	20	Très étrange, maman
43	21	Personne n'a sali le pont
44	22	Loin de chez soi
45	23	Quelques grammes de prévention
46	24	La boîte de Pandore
51	25	Une quête pour les beaux débutants
52	26	Des ruines récentes
53	27	L'affrontement
54	28	Safari
55	29	Un point pour l'équipe jouant à domicile
56	30	Stalag 23
61	31	Conduis-nous à Byzance et ne ralentis pas
62	32	Les fauteurs de troubles
63	33	Des sources non répertoriées
64	34	Rejouez un D66 + Renversement de perspective
65	34	Rejouez un D66 + Renversement de perspective
66	34	Rejouez un D66 + Renversement de perspective

La Petite Liste des rebondissements presque universels qui marchent avec presque n'importe quelle intrigue

Avec deux D6 faites un "D16" :

- Lancez le premier D6 pour les dizaines : 1-4 donne le chiffre marqué ; sur un 5-6, rejouez le dé de dizaines ;
- Lancez le second D6 pour les unités : 1-4 donne le chiffre marqué ; sur un 5-6, rejouez le dé d'unités ;
- Assemblez les deux chiffres et consultez la table ci-dessous.

D16	Numéro	Intrigue
11	1	Les PJs doivent travailler avec un PNJ ou une organisation avec qui ils ne devraient pas devenir proches (ceux qui sont normalement des rivaux ou des méchants, ou juste un expert prétentieux envoyé pour les "aider", etc.).
12	2	Les victimes sont des méchants et les méchants sont les véritables victimes.
13	3	Les PJs rencontrent des gens qui peuvent les aider, mais qui ne le feront pas, à moins que les PJs les aident aussi dans leurs propres déboires.
14	4	Le méchant est quelqu'un que les PJs connaissent personnellement, ou respectent, ou aiment (ou quelqu'un dont ils sont tombés amoureux au milieu de l'histoire).
21	5	Les PJs doivent réussir sans violence et avec une discrétion spéciale.
22	6	Les PJs doivent réussir sans avoir accès à des pouvoirs, de l'équipement ou une quelconque ressource qui étaient généralement à leur disposition.
23	7	Le méchant est, de manière récurrente, un faire-valoir.
24	8	Un autre groupe, comparable à celui des PJs, a déjà échoué, et leurs corps, équipements, etc. fournissent des indices pour aider les PJs à faire mieux.
31	9	Les PJs doivent protéger des innocents pendant l'aventure.
32	10	L'aventure démarre soudainement et sans avertissement préalable. Les PJs sont jetés dans le feu de l'action dès la première scène.
33	11	Les PJs doivent prétendre être d'autres personnes, ou ils restent qui ils sont mais doivent prétendre qu'ils ont des allégeances, des valeurs ou des goûts très différents.
34	12	Les PJs ne peuvent pas tout faire et sont obligés de choisir le mal qu'ils vont contrecarrer, les innocents qu'ils vont secourir, les valeurs ou l'idéal qu'ils vont défendre.
41	13	Les PJs doivent faire un sacrifice personnel ou d'autres vont souffrir.
42	14	On ne demande pas aux PJs de résoudre le problème, mais juste de fournir de l'aide dans le contexte d'un plus grand problème : prendre part à un transport de vivres, faire sortir en cachette un patient ayant besoin d'assistance médicale, etc.
43	15	Un des PJ est (ou est présumé être) un héritier perdu, l'accomplissement d'une prophétie, un dieu volcan, ou une autre forme de sauveur et/ou de bouc-émissaire, ce qui est la cause de l'aventure.
44	16	Un autre groupe de personnages, ressemblant aux PJs, est en compétition avec eux, possiblement avec des buts différents.

